

з відповідною новітньою літературою й регулярним читанням періодичних видань.

Наш досвід підтвердив, що саме застосування Web-квестів (Інтернет-пошук) забезпечує формування в студентів мотиваційної, когнітивної та організаційної готовності до професійної самоосвіти.

Форми Web-квестів можуть бути різними, наприклад: створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують студенти; створення документа, що дає аналіз деякої складної проблеми, і що запрошує студентів погодитися або не погодитися з думкою авторів.

Таким чином, самоосвітня діяльність майбутнього вчителя спрямована на здобуття нових та поглиблення раніше набутих знань, формування й розвиток якостей, необхідних студенту; розвиток освіченості та загальної культури, світогляду особистості, розвиток творчого потенціалу.

*Савощенко Т. О.*

ХДАДМ

### **3D МОДЕЛЮВАННЯ ТА ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН У КІНО**

**Актуальність проблеми:** Використання реалістичного 3D моделювання на прикладі сучасного кінематографа впливає на сучасний світогляд. Розглядається вплив 3D моделювання та анімації на розвиток саме промислових об'єктів.

**Основна частина:** Сучасний світ кіно складно уявити без ефектної 3D анімації, яка зараз широко користується попитом у різних сферах людського життя, від комп'ютерних ігор до інженерних анімації. Програми для створення 3D об'єктів можна умовно розділити на два типи: нізкополігонне і високополігонне. Нізкополігонні моделі визначають обсяг об'єкта і є більш реалістичними. Вони використовуються, в більшості своїй, в інженерній і медичній промисловості. Високополігонні моделі не є об'ємом, а, навпаки, площею поверхні об'єкту. На них легше працювати, і ці типи, використовуються в кіно та відео іграх. Програми, в яких створюються саме високополігональні моделі 3D Max, Maya 3D, Zbrush, Cinema 4D та інші.

Останні новинки кіно з використанням подібних комп'ютерних технологій, такі фільми, як «Аватар» Джеймса Кемерона, «Трансформери 3. Зворотний бік місяця», знятий Майклом Бейем, «Хоббіт 2» Пітера Джексона. З виникненням нових технологій поступово змінюються й інші галузі кіно, такі як операторське мистецтво, монтаж, художня діяльність і головне дизайн. Великі компанії працюють над створенням спецефектів в жанрі 3D графіці та анімації, наприклад, такі як: Digital Domain, Weta Digital, Framestore, Prime Focus, створюючи світи, персонажів та об'єкти яких не існує.

Об'єкти промислового дизайну в кіно найчастіше можна зустріти у фантастичних фільмах про майбутнє, де неіснуючі технології, машини, літальні апарати, гаджети, інтерфейси і все те, що могло б взаємодіяти з людиною і середовищем її мешкання, створено в 3D програмах.

Ці фільми наочно показують неіснуючі предмети в настільки реалістичному вигляді, що мимоволі дозволяєш собі думку, що незабаром це стане реальністю. Такі технології, як 3D моделювання, дозволяє людству візуалізувати бажаний світ майбутнього. Такий світ є «світом промислових дизайн концептів». Сенсорні кулясті дисплеї створені компанією Prime Focus у фільмі «Аватар», дозволяють побачити і припустити, що очікує нас у найближчому майбутньому. Так, ми можемо вже зараз спостерігати деякі розробки, схожі на сенсорні екрани майбутнього з фільму «Аватар», випущені в продаж. Одним з таких проєктів є розробка повітряного інтерактивного дисплея, розробленого астраханськими вченими компанії DisplAir. Система DisplAir включає в себе проєктор та екран, на який проєктується зображення.

Екран являє собою хмару, сформовану розпилувачем з найдрібніших частинок вологи. Складається враження, що картинка літає в повітрі. Картинка на «екрані» може бути як нерухомою, так і змінюватися. Особливістю DisplAir є можливість керувати зображенням, торкаючись до нього. Рухи рук користувача відстежуються за допомогою інфрачервоних променів.

Отже, подібні технології вже існують, це промисловий концептуальний дизайн, який «перетікає» з фільмів в реальний світ, і такому «перетіканню» як не можна добре сприяє 3D моделювання.

**Висновки.** Кожен глядач зазвичай проводить взаємозв'язок між світом, що на екрані, і світом, що оточує його в реальному житті. Отже, дизайнери працюють над створенням об'єктів промислового дизайну і можуть у фільмах частково відстежити реакції людей на ту чи іншу концепцію, представлену у фільмі. У епоху, коли швидко розвиваються технології, кінематограф і комп'ютерні ігри можуть виступати як всеохоплюючий простір для показу неймовірних концептів і футуристичних ідей, виражених в 3D.

Можливості 3D моделювання дозволяють нам випереджати час, що, безсумнівно, не може не дивувати і захоплювати нас.

*Силивончик П.*

МГУ ім. Кулешова

## **ОСОБЕННОСТИ ГЕНДЕРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ ИНТЕРНАТНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ**

Большинство исследователей среди основных проблем воспитанников интернатных учреждений выделяют проблему гендерной идентичности. Согласно Л.Г. Степановой гендерная идентичность определяет степень, в которой каждый индивид идентифицирует себя в качестве мужчины, женщины или некоего сочетания того и другого. Гендерная идентичность является одной из базовых характеристик личности, которая формируется в результате психологической интериоризации мужских и женских черт.

По мнению многих исследователей, значимый фактор, способствующий гендерной идентификации ребенка, – это поведение родителей (как значимых взрослых) и воспитание в семье. Первыми трансляторами гендерных ролей являются мать и отец. Подражая родителям, отождествляя себя с ними, дети